Spirits of the Forest
TCG factory
THUNDERGRYPH GAMES

Spirits of the Forest

ES

Cada cierto tiempo, un viento místico descorre el velo que separa el mundo de los espíritus del nuestro. Atraídos por el vigor de un bosque ancestral, caprichosos serafines descienden a través de las nubes para acometer, una vez más, un juego centenario.
Tú eres uno de ellos – un ser de gran poder y no menos curiosidad. La vida del bosque te fascina y te arrastra a recolectar con entusiasmo cada planta, animal y hada para añadirlos a tu colección mística. Pero cuidado, porque no estás solo. ¡Otros seres como tú compiten por recolectar y coleccionar la vida del bosque!

En Spirits of the Forest, los jugadores asumen el rol de los cuatro elementos que alimentan las fuerzas de la naturaleza. Hasta cuatro jugadores compiten por reunir la mayor cantidad de símbolos de espíritu y así ganar puntos de naturaleza por aquellos espíritus en los que tengan mayoría. Al final de la partida, gana el jugador que tenga más puntos de naturaleza.

Componentes

48 losetas de espíritu

14 fichas de favor

12 gemas

1 loseta para el juego en solitario

Las Losetas de Espíritu

El mazo de losetas de espíritu representa los nueve espíritus singulares que hay en el bosque. Cada espíritu está asociado a un color único y a un espíritu animal también único. Cada loseta de espíritu tiene uno o dos iconos en su mitad superior que pueden ser o bien símbolos de espíritu o bien uno de los tres iconos de fuentes de poder - la ferocidad del fuego, el misticismo de la luna y el poder vivificante del sol.

Símbolo de espíritu

Icono de fuente de poder (sol)

Cantidad total de símbolos de espíritu de este tipo que hay en el juego

Cada loseta de espíritu incluye además un número en su mitad inferior que indica cuántos símbolos de espíritu del tipo indicado hay en el mazo de losetas.

Preparación de la Partida

Baraja las 48 losetas de espíritu y repártelas sobre la mesa y boca arriba en cuatro filas de 12 losetas; formarán el bosque.

Baraja las 14 fichas de favor y coloca ocho de ellas boca abajo sobre otras tantas losetas de espíritu en el bosque, como se explica en el ejemplo de abajo. Devuelve a la caja, y sin mirarlas, las seis fichas de favor que sobran; no se utilizan durante la partida.

En una partida a dos jugadores, reparte tres gemas de un mismo color a cada jugador. En partidas de tres o cuatro jugadores, reparte dos gemas de un mismo color a cada jugador.

El jugador inicial será aquel que haya ido más recientemente de excursión a un bosque.

Desarrollo de la Partida

Spirits of the Forest se juega a lo largo de múltiples turnos. En cada turno, un jugador recolecta losetas, examina las fichas de favor y coloca gemas. Cuando un turno termina, pasa a jugar el jugador de la izquierda con un nuevo turno y la partida continúa de esta manera alrededor de la mesa en sentido de las agujas del reloj.

Recolectar losetas

En cada turno, el jugador activo recolecta losetas de cualquiera de las dos lindes del bosque, escogiendo *una* de las siguientes acciones:

1. Tomar una loseta de un color con dos símbolos de espíritu en ella.

2. Tomar hasta dos losetas del mismo color que tengan cada una un único símbolo de espíritu.

Nota: Se permite tomar dos losetas adyacentes que tengan un símbolo de espíritu cada una. Al tomar la primera, la siguiente que esté adyacente a ella pasa a ser "la linde del bosque".

Nota: En el primer turno de la partida, el jugador inicial solo puede tomar una loseta, sin importar cuántos espíritus haya en ella.

Después de recolectar las losetas, el jugador activo las organiza según su color y las coloca boca arriba unas encima de las otras de manera que se muestren únicamente los símbolos de espíritu y los iconos de fuente de poder.

Nota: Si un jugador no puede recolectar ninguna loseta de espíritu, se salta este paso.

Examinar Fichas de Favor

Si un jugador recolecta una loseta que tenga una ficha de favor encima, puede examinar de manera secreta la ficha de favor y colocarla boca abajo frente a él.

Las fichas de favor con símbolos de espíritu o iconos de fuentes de poder permanecerán ocultas hasta el final de la partida. Cuentan como símbolos de espíritu o iconos de fuentes de poder adicionales a la hora de puntuar.

Las fichas de favor con el símbolo "+" pueden utilizarse en cualquier momento para recuperar una gema que ese jugador hubiera previamente eliminado del juego.

Colocar Gemas

Después de que un jugador haya recolectado losetas, puede elegir colocar una de sus gemas sobre una loseta de espíritu en el bosque. La gema se puede colocar en cualquier loseta de espíritu que no tenga ya una gema encima. Las gemas sí se pueden colocar en losetas de espíritu que tengan fichas de favor sobre ellas.

Si a un jugador ya no le quedan gemas sobre la mesa frente a él, puede mover una de sus gemas de una loseta a otra, siempre y cuando la loseta de destino no tenga ya una gema encima.

Al colocar una gema en una loseta de espíritu, el jugador intenta reservar esa loseta para un turno posterior. Si ese jugador recolecta más adelante la loseta que tiene reservada, también recolecta su gema y puede volver a colocarla de nuevo en ese mismo turno o en otros posteriores.

Nota: Solo se puede colocar o mover una gema por turno.

Un jugador puede recolectar una loseta de espíritu que tenga una gema de un oponente encima, pero entonces tiene que eliminar del juego una de sus propias gemas – puede ser una que tenga ya colocada en alguna loseta de espíritu o una que aún no haya usado y tenga delante de él en la mesa. La gema del oponente se devuelve a su dueño para que la pueda usar más adelante.

Si un jugador ha perdido todas sus gemas (están todas fuera de la partida), entonces no puede recolectar losetas de espíritu que tengan la gema de un oponente encima.

Final de la Partida / Puntuación

Los jugadores se alternan tomando turnos hasta que han recolectado todas las losetas del bosque. Luego, los jugadores revelan las fichas de favor que hayan recolectado y determinan cuántos puntos de naturaleza tienen:

1. Espíritus: Cada jugador cuenta cuántos símbolos de espíritu (no confundir con las losetas de espíritu) tiene de cada uno de los nueve espíritus, incluyendo los símbolos de espíritu de las fichas de favor.

Para cada símbolo de espíritu, el jugador con más símbolos de ese espíritu en particular se anota tantos puntos de naturaleza como la cantidad total de símbolos de ese espíritu que tenga. El resto de jugadores no se anotan ningún punto.

Si hay varios jugadores empatados para un símbolo concreto, todos ellos se anotan tantos puntos de naturaleza como la cantidad de símbolos de ese espíritu que tengan.

Si un jugador no tiene losetas de espíritu de un determinado espíritu, resta tres puntos de naturaleza de su puntuación total. Las fichas de favor no se tienen en cuenta al determinar si un jugador pierde puntos de esta manera.

Ejemplo:

- *Al final de una partida a tres jugadores, los jugadores comparan los símbolos de espíritu de "hojas". Tanto el jugador 1 como el 2 tienen cuatro símbolos de "hoja" en sus losetas de Espíritu, pero el jugador 2 tiene además una ficha de favor con el símbolo de espíritu "hoja", lo que le añade 1 a su total.*
- *El jugador 2 tiene más símbolos que los demás y gana 1 punto por cada símbolo recolectado.*
- *El jugador 3 resta tres puntos de naturaleza porque no ha recolectado ningún símbolo de espíritu "hoja".*
- *Únicamente se anota puntos de este espíritu en particular el jugador que tenga la mayoría de símbolos de espíritu; por lo tanto, el Jugador 1 no se anota ningún punto.*

2. Fuentes de Poder: Las fuentes de poder puntúan de la misma forma que los espíritus. Cada jugador cuenta cuántos iconos de fuente de poder tiene para cada una de las tres fuentes de poder que hay (Fuego / Luna / Sol), incluyendo cualquier icono de fuente de poder que haya recolectado de fichas de favor.

Para cada fuente de poder en particular, el jugador que tenga más iconos de esa fuente de poder se anota tantos puntos como la cantidad de iconos que tenga. El resto de jugadores no se anotan ningún punto.

Si hay varios jugadores empatados para un icono de fuente de poder concreto, todos ellos se anotan tantos puntos de naturaleza como la cantidad de iconos de ese tipo que tengan.

Si un jugador no tiene ningún icono de fuente de poder para un icono determinado, resta tres puntos de naturaleza de su puntuación total. Las fichas de favor no se tienen en cuenta al determinar si un jugador pierde puntos de esta manera.

Gana el jugador que tenga más puntos de naturaleza. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos losetas. Si el empate persiste, los jugadores que estén empatados comparten la victoria.

Ejemplo de Turno

Es el turno del jugador azul. Durante la fase de "Recolectar Losetas", el jugador azul tiene las siguientes opciones:

- *Recolectar una de las losetas con dos símbolos de espíritu (1).*
- *Recolectar dos losetas de espíritu "hoja" con un símbolo cada una (2) + (3). Si recolecta la loseta 2 pero no toma la loseta 3, puede en su lugar recolectar la loseta 4 como su segunda loseta. Si lo hace, tendría que eliminar del juego una de sus gemas debido a que ya hay una gema verde en esa loseta; la gema verde se devolvería a su dueño.*
- *Recolectar dos losetas "musgo" (5) + (6) con un único símbolo de espíritu cada una. El jugador azul recuperaría su gema de la loseta 5. No podría recolectar la loseta 7 porque no se pueden recolectar más de dos losetas en un mismo turno.*
- *Recolectar una loseta "ramas" (8) (y la ficha de Favor). No podría recolectar una loseta "ramas" adicional (1) en la segunda fila de la derecha porque excedería el total de símbolos de espíritu que se pueden recolectar cada turno.*

Variante en Solitario

En la variante en solitario de Spirits of the Forest, un único jugador compite contra el juego para tratar de conseguir la mayor cantidad posible de puntos de naturaleza.

Preparación

La preparación para la variante en solitario es idéntica a la de la partida para varios jugadores, con los siguientes cambios:

- Localiza las nueve fichas de favor con iconos de espíritu. Devuelve el resto de fichas de favor a la caja de juego.
- Devuelve todas las gemas a la caja de juego.

- Baraja las 48 losetas de espíritu y colócalas **boca abajo** en cuatro filas de 12 losetas cada una. Revela la primera y la última loseta de cada fila.

- Baraja las nueve fichas de favor y coloca tres de ellas al azar en la loseta de juego en solitario: dos de ellas boca abajo en el campo del oponente (en la parte superior) y una boca arriba en tu propio campo (el inferior). Devuelve el resto de las fichas de favor a la caja de juego.

Desarrollo de la Partida

La variante en solitario se juega de manera idéntica a la de multijugador, con los siguientes cambios:

1. Durante la fase de Recolectar Losetas, recolecta una loseta que esté boca arriba y colócala delante de ti.

2. Recolecta la loseta que esté boca arriba y en el otro extremo de la fila recolectada en el paso 1, y colócala en el otro lado de la mesa (el área del oponente).

3. Luego, revela la primera y la última loseta de espíritu de la fila recolectada en el paso 1.

Continúa tomando turnos siguiendo los pasos anteriormente descritos.

La primera vez que se agota una fila, revela la primera ficha de favor del campo del enemigo en la loseta de juego en solitario y colócala en el área del oponente. El oponente se anota ese símbolo de espíritu como un símbolo adicional.

La segunda vez que se agota una fila, revela la segunda ficha de favor del campo del enemigo en la loseta de juego en solitario y colócala en el área del oponente.

La partida termina cuando solo queda una fila.

Final de la Partida / Puntuación:

El jugador gana la ficha de favor que está boca arriba en la loseta de juego en solitario. Los símbolos de espíritu en las fichas de favor se contabilizan para determinar las mayorías.

Las fuentes de poder no puntúan cuando se utiliza la variante de juego en solitario.

Si el oponente tiene la mayoría en un tipo específico de espíritu, el jugador pierde la partida.

Si el jugador tiene la mayoría o está empatado en todos los símbolos de espíritu, gana la partida. Haz el recuento de puntos de la misma manera que se hace en la partida multijugador para el final de la partida.

Puntuaciones Adicionales:

+5 puntos de naturaleza si el jugador descarta la ficha de favor que está boca arriba en la loseta de juego en solitario antes de la fase de puntuación.

+10 puntos de naturaleza si el jugador le da al oponente la ficha de favor que está boca arriba en la loseta de juego en solitario antes de la fase de puntuación.

Idiomas

Este libro de reglas también está disponible en otros idiomas en nuestra página web. Puedes escanear el Código QR de la izquierda para acceder de forma directa desde tu móvil. O puedes hacerlo de forma manual introduciendo la siguiente dirección:

https://thundergryph.com/rulebooks

Soporte

Estamos aquí para ayudarte. Si tienes algún problema, envíanos un correo electrónico:

Partes dañadas o en mal estado
juegosdemesa@tcgfactory.com

Créditos

Diseñador del Juego: Michael Schacht
Editorial: ThunderGryph Games
Jefe de Producción: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor: Keith Matejka
Ilustrador: Natalie Dombois

Mockups: Erick Rafael Tosco
Diseño Gráfico: Daniel Oswaldo Tosco
Coordinador del Proyecto: José David Ortega
Página Web: www.thundergryph.com

Edición en Español por Tcg factory

Traducción: Rubén Asensio Díaz
Revisión de traducción: José David Ortega
Página Web: www.tcgfactory.com

© 2018 ThunderGryph Games,
Todos los derechos Reservados.

www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games, Todos los derechos Reservados.